

F42



REGISTRO DE LA  
PROPIEDAD INDUSTRIAL  
ESPAÑA



⑪ Número de publicación: 1 003 820

⑫ Número de solicitud: U 8703519

⑬ Int. Cl.<sup>4</sup>: G07F 17/34

⑭

## SOLICITUD DE MODELO DE UTILIDAD

U

⑮ Fecha de presentación: 12.11.87

⑯ Solicitante/s: CIRSA COMPAÑÍA DE  
INVERSIONES, S.A.  
Ctra. de Castellar, nº 298-302  
08226 Terrassa, Barcelona, ES

⑰ Fecha de publicación de la solicitud: 01.08.88

⑰ Inventor/es: Pericas Bosch, Ramón

⑲ Agente: Ungría Goiburu, Bernardo

⑳ Título: Dispositivo de juego de azar, perfeccionado.

ES 1 003 820 U

Venta de fascículos: Registro de la Propiedad Industrial. C/Panamá, 1 - 28036 Madrid

AGC00154781

## DESCRIPCION

Dispositivo de juego de azar, perfeccionado. El objeto de la presente invención, tal como se expresa en el enunciado de esta memoria descriptiva, consiste en un dispositivo de juego de azar, perfeccionado.

El dispositivo en cuestión está especialmente diseñado para su aplicación en máquinas recreativas de las que son activadas por monedas y que otorgan premios en función de los resultados obtenidos al final de cada partida.

El dispositivo propiamente dicho simula una ruleta cuyo brazo rotatorio circula en torno a unas casillas, señalando al final de la partida una de ellas para determinar el posible premio correspondiente.

Para ello, el dispositivo comprende un brazo radial que emerge de un eje conectado a un electromotor. En dicho eje se interpone un cuerpo discoïdal que es portador de unos pivotes alineados circunferencialmente y de otro pivote radialmente alineado con uno de los anteriores, de modo que tanto dicho pivote como los alineados circunferencialmente se encuentran dispuestos al paso de sendos detectores que controlan la alimentación del electromotor.

El brazo radial se dispone ante un panel que está provisto de una alineación circunferencial de espigas, entre las que se definen unos espacios equidistantes que están identificados por casillas, en las que aparecen unos números, unas figuras o unos símbolos, relacionados con los premios otorgables.

El extremo operante del brazo radial incorpora un fíje flexible que se dispone al paso de las espigas que delimitan las casillas del panel, de modo que dicho fíje quedará siempre situado entre dos de las espigas, definiendo así la posición de parada del brazo radial al final de cada partida.

Con el objeto de ilustrar convenientemente cuanto hasta ahora hemos expuesto, se acompaña a la presente memoria descriptiva y formando parte integrante de ella, una hoja de dibujos en la que de un modo simplificado y esquemático, se ha representado un ejemplo puramente ilustrativo, no limitativo de las posibilidades prácticas de la realización material del dispositivo.

En la figura 1 se representa una vista en perspec-

tiva del conjunto, en la que se puede apreciar su aspecto frontal y la disposición del brazo radial respecto al panel.

En la figura 2 aparece una vista del perfil del dispositivo, en la que destaca la disposición relativa de todos sus componentes.

En base a las citadas figuras, referenciamos: 1 máquina recreativa, 2 brazo radial, 3 eje, 4 electromotor, 5 cuerpo discoïdal, 6 y 7 pivotes, 8 y 9 detectores, 10 panel, 11 espiga, 12 casilla y 13 fíje flexible.

En el cuerpo de la máquina 1 se prevé un receptáculo en donde se aloja todo el conjunto, cuyo frente es visible desde el exterior. El dispositivo comprende el brazo radial 2 que se encuentra fijo al eje 3 del electromotor 4, estando en ese mismo eje 3 fijado el cuerpo discoïdal 5 que incorpora los pivotes 6, los cuales se disponen alineados circunferencialmente, y el pivote 7 que se alinea radialmente respecto a uno de los pivotes 6.

Los pivotes 6 están dispuestos al paso del detector 8, mientras que el pivote 7 está dispuesto al paso del detector 9. Ambos detectores 8 y 9 regulan la alimentación del electromotor 4, de modo que el detector 9 controla el número de vueltas del brazo radial 2 y el detector 8 controla la posición exacta de dicho brazo radial 2.

El brazo radial 2 se dispone ante el panel 10 que presenta las espigas 11 alineadas circunferencialmente, entre las cuales se establecen unos espacios que se encuentran identificados por las casillas 12. Cada una de dichas casillas 12 muestra un número, una figura o un símbolo, relacionado directamente con el juego desarrollado.

El brazo radial 2 incorpora en su extremo operante el fíje flexible 13, que se dispone al paso de las espigas 11 que emergen del panel 10, de modo que dicho fíje 13 asegura que la posición de parada del brazo radial 2 al final de cada partida, coincida siempre entre dos espigas 11, es decir, con una de las casillas 12.

La identificación particular de las casillas 12 establece el posible premio de la partida jugada, así que la casilla señalada por el brazo radial 2 cuando este ha parado ya, es reconocida por el programa de la máquina para determinar las acciones correspondientes.

50

55

60

65

### REIVINDICACIONES

1. Dispositivo de juego de azar, perfeccionado, del tipo incorporado a una máquina recreativa de las activadas por monedas y que otorgan premios en metálico. Se caracteriza esencialmente porque comprende un brazo radial emergente de un eje conectado a un electromotor, interponiéndose en el eje un cuerpo discoidal portador de unos pivotes alineados circunferencialmente y de otro pivote radialmente alineado con uno de los anteriores, estando todos los pivotes dispuestos al paso de sendos detectores que controlan la alimentación del electromotor.

2. Dispositivo de juego de azar, perfeccionado, según la reivindicación 1, caracterizado porque

esencialmente el brazo radial está dispuesto ante un panel provisto de una alineación circunferencial de espigas, entre las que se establecen unos espacios equidistantes identificados por casillas, en las que aparecen números, figuras o símbolos.

5  
10  
15

3. Dispositivo de juego de azar, perfeccionado, según las reivindicaciones anteriores, caracterizado esencialmente porque en el extremo operante del brazo radial se fija un fleje flexible dispuesto al paso de las espigas que delimitan las casillas del panel, estableciéndose dicho fleje el retenedor de la posición de parada del brazo radial al final de cada partida.

4. Dispositivo de juego de azar, perfeccionado.

20

25

30

35

40

45

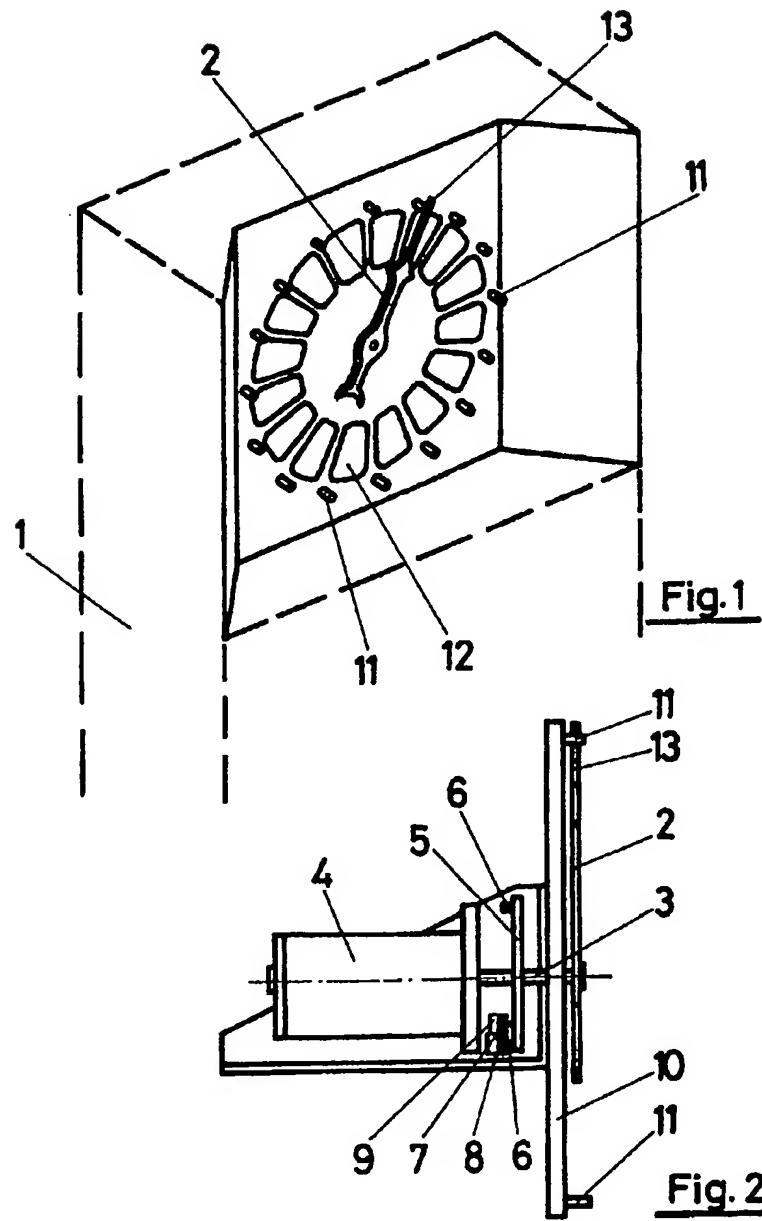
50

55

60

65

ES 1 003 820 U



19



REGISTRY OF INDUSTRIAL PROPERTY  
SPAIN

11- Publication No.: **1 003 820**  
21- Application Number: **U 8703519**  
51- Int. Cl. 5: **G07F 17/34**

12

APPLICATION FOR UTILITY MODEL

**U**

22- Filing Date: <b>11.12.87</b>	71 Applicant(s): <b>CIRSA COMPAÑIA DE INVERSIONES, S.A. Ctra. de Castellar, 298-302 08226 Terrassa, Barcelona, Spain</b>
43- Application Publication Date: <b>08.01.88</b>	72 Inventor(s): <b>Pericas Bosch, Ramon  74 Agent: <b>Ungria Goiburu, Bernardo</b></b>

54- Title: **Improved Gambling Device**

**ES 1003 820 U**

Sale of installments: Spanish Office of Patents and Trademarks, C/Panama, 1 - 28036 Madrid

AGC00154785

ES 1 003 820 U

1

2

## DESCRIPTION

### Improved gambling device.

The purpose of this invention, as indicated in the statement of this abstract, is an improved gambling device.

The device in question is especially designed for use in gambling machines that are coin-activated and award prizes based on the results obtained at the end of each game.

The device simulates a roulette wheel with a rotating arm that sweeps in a circle pointing at displays, indicating one of them at the end of the game in order to determine the potential corresponding prize.

The machine has a radial arm connected to an axis that is connected to an electric motor. On the axis a disc is inserted, which carries pins aligned along the circumference and another pin radially aligned with one of the foregoing, such that said pin as well as the pins aligned along the circumference are placed along the passage of individual detectors that control the power supply from the electric motor.

The radial arm is placed on a panel that has pegs placed along the circumference at an equal distance from one another, with boxes in the spaces between them. The boxes contain numbers, figures or symbols related to the prizes that can be won.

The operating end of the radial arm is joined to a flexible strip that passes along the pegs separating the boxes such that said strip will always be situated between two of the pegs, thus defining the position where the radial arm stops at the end of each game.

In order to appropriately illustrate the foregoing, attached to this abstract, as an integral part thereof, is a page containing a simplified, schematic drawing showing an illustrative and non-limitative example of the potential practical uses for the device.

Figure 1 shows a perspective view of the

machine, showing the front and placement of the radial arm on the panel.

Figure 2 is a profile view of the device showing the relative placement of all its components.

Regarding the aforementioned figures, we reference: 1 gambling machine, 2 radial arm; 3 axis, 4 electric motor, 5 disc, 6 and 7 pins, 8 and 9 detectors, 10 panel, 11 peg, 12 box, and 13 flexible strip.

A receptacle is provided in the body of the machine where the entire assembly is lodged, the front of which is visible from the outside. The device includes the radial arm 2 that is affixed to the axis 3 of the electric motor 4. On the axis 3 the disc 5 is affixed, which incorporates the pins 6, which in turn are aligned along the circumference, and the pin 7 is radially aligned with one of the pins 6.

The pins 6 are located along the passage of the detector 8, while the pin 7 is located along the passage of detector 9. Both detectors 8 and 9 regulate power supply from the electric motor 4 such that detector 9 controls the number of turns of the radial arm 2, and the detector 8 controls the exact position of said radial arm 2.

The radial arm 2 is located on the panel 10 that shows the pegs 11 aligned along the circumference, between which are spaces where the boxes 12 are located. Each of the boxes 12 shows a number, figure or symbol directly related to the game performed.

The operating end of the radial arm 2 is joined to the flexible strip 13, which passes along the pegs 11 projecting from the panel 10, such that said strip 13 causes the stopping position of the radial arm 2 at the end of each game to be always between two pegs 11 - pointing to one of the boxes 12.

Specific identification of the boxes 12 establishes the potential prize of the game; the box indicated by the radial arm 2 when the latter stops is recognized by the machine's program in order to determine the corresponding actions.

ES 1 003 820 U

3

4

**CLAIMS**

1. Improved gambling device of the type incorporated into a gambling machine that is coin-activated and awards prizes in coins. It is characterized essentially by a radial arm projecting from an axis connected to an electric motor. On the axis a disc is inserted, which carries pins aligned along the circumference and another pin radially aligned with one of the foregoing, all pins being placed along the path of detectors that control the power supply of the electric motor.

2. Improved gambling device pursuant to Claim 1, characterized essentially by a radial

arm positioned on a panel that has pegs aligned along its circumference at an equal distance from one another, with boxes in the spaces. The boxes contain numbers, figures or symbols.

3. Improved gambling device pursuant to the foregoing claims, characterized essentially by a radial arm with a flexible strip affixed to the operating end that passes along the pegs separating the boxes of the panel. Said strip establishes the location of the stop position of the radial arm at the end of each game.

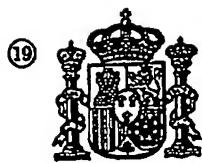
4. Improved gambling device.

AGC00154787

**CERTIFIED TRANSLATION FROM INTERLINGUA**  
***JOB23609-1QUIN-Spanish(Patentes Y Modelos de Utilidad Relativos A Serie Fortuna)(C).doc***

[See original for drawing.]

AGC00154788



REGISTRO DE LA  
PROPIEDAD INDUSTRIAL  
ESPAÑA



⑯ Número de publicación: 1 003 820

⑯ Número de solicitud: U 8703519

⑯ Int. Cl.<sup>4</sup>: G07F 17/34

⑯

SOLICITUD DE MODELO DE UTILIDAD

U

⑯ Fecha de presentación: 12.11.87

⑯ Solicitante/s: CIRSA COMPAÑIA DE  
INVERSIÓNES, S.A.  
Ctra. de Castellar, nº 298-302  
08226 Terrassa, Barcelona, ES

⑯ Fecha de publicación de la solicitud: 01.08.88

⑯ Inventor/es: Pericas Bosch, Ramón

⑯ Agente: Ungría Goiburu, Bernardo

⑯ Título: Dispositivo de juego de azar, perfeccionado.

ES 1 003 820 U

## DESCRIPCION

Dispositivo de juego de azar, perfeccionado.

El objeto de la presente invención, tal como se expresa en el enunciado de esta memoria descriptiva, consiste en un dispositivo de juego de azar, perfeccionado.

El dispositivo en cuestión está especialmente diseñado para su aplicación en máquinas recreativas de las que son activadas por monedas y que otorgan premios en función de los resultados obtenidos al final de cada partida.

El dispositivo propiamente dicho simula una ruleta cuyo brazo rotatorio circula en torno a unas casillas, señalando al final de la partida una de ellas para determinar el posible premio correspondiente.

Para ello, el dispositivo comprende un brazo radial que emerge de un eje conectado a un electromotor. En dicho eje se interpone un cuerpo discoidal que es portador de unos pivotes alineados circunferencialmente y de otro pivote radialmente alineado con uno de los anteriores, de modo que tanto dicho pivote como los alineados circunferencialmente se encuentran dispuestos al paso de sendos detectores que controlan la alimentación del electromotor.

El brazo radial se dispone ante un panel que está provisto de una alineación circunferencial de espigas, entre las que se definen unos espacios equidistantes que están identificados por casillas, en las que aparecen unos números, unas figuras o unos símbolos, relacionados con los premios otorgables.

El extremo operante del brazo radial incorpora un fleje flexible que se dispone al paso de las espigas que delimitan las casillas del panel, de modo que dicho fleje quedará siempre situado entre dos de las espigas, definiendo así la posición de parada del brazo radial al final de cada partida.

Con el objeto de ilustrar convenientemente cuánto hasta ahora hemos expuesto, se acompaña a la presente memoria descriptiva y formando parte integrante de ella, una hoja de dibujos en la que de un modo simplificado y esquemático, se ha representado un ejemplo puramente ilustrativo, no limitativo de las posibilidades prácticas de la realización material del dispositivo.

En la figura 1 se representa una vista en perspec-

tiva del conjunto, en la que se puede apreciar su aspecto frontal y la disposición del brazo radial respecto al panel.

En la figura 2 aparece una vista del perfil del dispositivo, en la que destaca la disposición relativa de todos sus componentes.

En base a las citadas figuras, referenciamos: 1 máquina recreativa, 2 brazo radial, 3 eje, 4 electromotor, 5 cuerpo discoidal, 6 y 7 pivotes, 8 y 9 detectores, 10 panel, 11 espiga, 12 casilla y 13 fleje flexible.

En el cuerpo de la máquina 1 se prevé un receptáculo en donde se aloja todo el conjunto, cuyo frente es visible desde el exterior. El dispositivo comprende el brazo radial 2 que se encuentra fijo al eje 3 del electromotor 4, estando en ese mismo eje 3 fijado el cuerpo discoidal 5 que incorpora los pivotes 6, los cuales se disponen alineados circunferencialmente, y el pivote 7 que se alinea radialmente respecto a uno de los pivotes 6.

Los pivotes 6 están dispuestos al paso del detector 8, mientras que el pivote 7 está dispuesto al paso del detector 9. Ambos detectores 8 y 9 regulan la alimentación del electromotor 4, de modo que el detector 9 controla el número de vueltas del brazo radial 2 y el detector 8 controla la posición exacta de dicho brazo radial 2.

El brazo radial 2 se dispone ante el panel 10 que presenta las espigas 11 alineadas circunferencialmente, entre las cuales se establecen unos espacios que se encuentran identificados por las casillas 12. Cada una de dichas casillas 12 muestra un número, una figura o un símbolo, relacionado directamente con el juego desarrollado.

El brazo radial 2 incorpora en su extremo operante el fleje flexible 13, que se dispone al paso de las espigas 11 que emergen del panel 10, de modo que dicho fleje 13 asegura que la posición de parada del brazo radial 2 al final de cada partida, coincida siempre entre dos espigas 11, es decir, con una de las casillas 12.

La identificación particular de las casillas 12 establece el posible premio de la partida jugada, así que la casilla señalada por el brazo radial 2 cuando este ha parado ya, es reconocida por el programa de la máquina para determinar las acciones correspondientes.

50

55

60

65

### REIVINDICACIONES

1. Dispositivo de juego de azar, perfeccionado, del tipo incorporado a una máquina recreativa de las activadas por monedas y que otorgan premios en metálico. Se caracteriza esencialmente porque comprende un brazo radial emergente de un eje conectado a un electromotor, interponiéndose en el eje un cuerpo discoidal portador de unos pivotes alineados circunferencialmente y de otro pivote radialmente alineado con uno de los anteriores, estando todos los pivotes dispuestos al paso de sendos detectores que controlan la alimentación del electromotor.

2. Dispositivo de juego de azar, perfeccionado, según la reivindicación 1, caracterizado porque

esencialmente el brazo radial está dispuesto ante un panel provisto de una alineación circunferencial de espigas, entre las que se establecen unos espacios equidistantes identificados por casillas, en las que aparecen números, figuras o símbolos.

5 3. Dispositivo de juego de azar, perfeccionado, según las reivindicaciones anteriores, caracterizado esencialmente porque en el extremo operante del brazo radial se fija un fleje flexible dispuesto al paso de las espigas que delimitan las casillas del panel, estableciéndose dicho fleje el retenedor de la posición de parada del brazo radial al final de cada partida.

10 4. Dispositivo de juego de azar, perfeccionado.

20

25

30

35

40

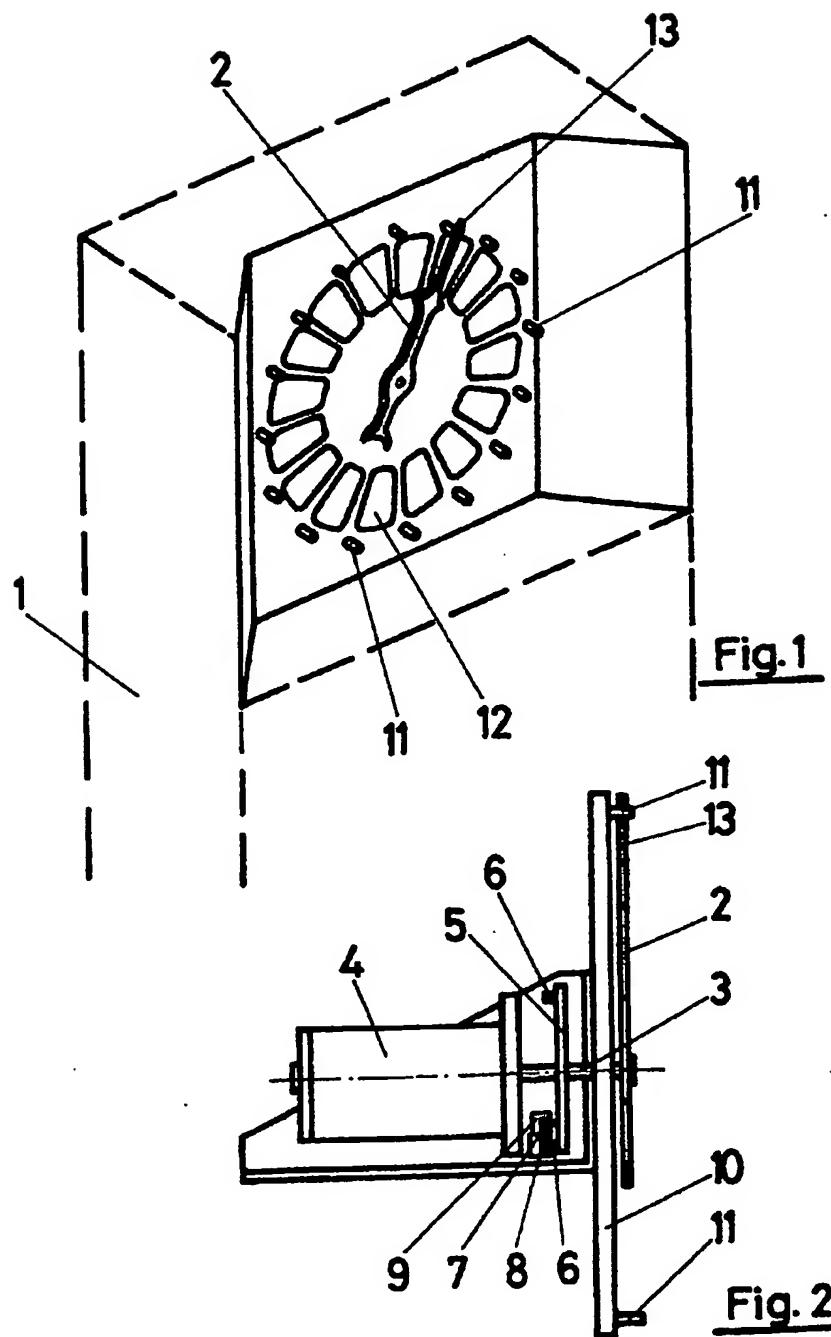
45

50

55

60

65



**CERTIFIED TRANSLATION FROM INTERLINGUA**  
**JOB23609-1QUIN-Spanish(Patentes Y Modelos de Utilidad Relativos A Serie Fortuna)(C)**

19



REGISTRY OF INDUSTRIAL PROPERTY 11- Publication No.: 1 003 820  
SPAIN 21- Application Number: U 8703519  
51- Int. Cl. 5: G07F 17/34

12

## **APPLICATION FOR UTILITY MODEL**

U

22- Filing Date: <b>11.12.87</b>	71 Applicant(s): <b>CIRSA COMPAÑIA DE INVERSIONES, S.A. Ctra. de Castellar, 298-302 08226 Terrassa, Barcelona, Spain</b>
43- Application Publication Date: <b>08.01.88</b>	72 Inventor(s): <b>Pericas Bosch, Ramon</b>  74 Agent: <b>Ungria Goiburu, Bernardo</b>
54- Title: <b>Improved Gambling Device</b>	

ES 1 003 820 U

ES 1 003 820 U

1

## DESCRIPTION

Improved gambling device.

The purpose of this invention, as indicated in the statement of this abstract, is an improved gambling device.

The device in question is especially designed for use in gambling machines that are coin-activated and award prizes based on the results obtained at the end of each game.

The device simulates a roulette wheel with a rotating arm that sweeps in a circle pointing at displays, indicating one of them at the end of the game in order to determine the potential corresponding prize.

The machine has a radial arm connected to an axis that is connected to an electric motor. On the axis a disc is inserted, which carries pins aligned along the circumference and another pin radially aligned with one of the foregoing, such that said pin as well as the pins aligned along the circumference are placed along the passage of individual detectors that control the power supply from the electric motor.

The radial arm is placed on a panel that has pegs placed along the circumference at an equal distance from one another, with boxes in the spaces between them. The boxes contain numbers, figures or symbols related to the prizes that can be won.

The operating end of the radial arm is joined to a flexible strip that passes along the pegs separating the boxes such that said strip will always be situated between two of the pegs, thus defining the position where the radial arm stops at the end of each game.

In order to appropriately illustrate the foregoing, attached to this abstract, as an integral part thereof, is a page containing a simplified, schematic drawing showing an illustrative and non-limitative example of the potential practical uses for the device.

Figure 1 shows a perspective view of the

2

machine, showing the front and placement of the radial arm on the panel.

Figure 2 is a profile view of the device showing the relative placement of all its components.

Regarding the aforementioned figures, we reference: 1 gambling machine, 2 radial arm; 3 axis, 4 electric motor, 5 disc, 6 and 7 pins, 8 and 9 detectors, 10 panel, 11 peg, 12 box, and 13 flexible strip.

A receptacle is provided in the body of the machine where the entire assembly is lodged, the front of which is visible from the outside. The device includes the radial arm 2 that is affixed to the axis 3 of the electric motor 4. On the axis 3 the disc 5 is affixed, which incorporates the pins 6, which in turn are aligned along the circumference, and the pin 7 is radially aligned with one of the pins 6.

The pins 6 are located along the passage of the detector 8, while the pin 7 is located along the passage of detector 9. Both detectors 8 and 9 regulate power supply from the electric motor 4 such that detector 9 controls the number of turns of the radial arm 2, and the detector 8 controls the exact position of said radial arm 2.

The radial arm 2 is located on the panel 10 that shows the pegs 11 aligned along the circumference, between which are spaces where the boxes 12 are located. Each of the boxes 12 shows a number, figure or symbol directly related to the game performed.

The operating end of the radial arm 2 is joined to the flexible strip 13, which passes along the pegs 11 projecting from the panel 10, such that said strip 13 causes the stopping position of the radial arm 2 at the end of each game to be always between two pegs 11 – pointing to one of the boxes 12.

Specific identification of the boxes 12 establishes the potential prize of the game; the box indicated by the radial arm 2 when the latter stops is recognized by the machine's program in order to determine the corresponding actions.

ES 1 003 820 U

3

4

### CLAIMS

1. Improved gambling device of the type incorporated into a gambling machine that is coin-activated and awards prizes in coins. It is characterized essentially by a radial arm projecting from an axis connected to an electric motor. On the axis a disc is inserted, which carries pins aligned along the circumference and another pin radially aligned with one of the foregoing, all pins being placed along the path of detectors that control the power supply of the electric motor.

2. Improved gambling device pursuant to Claim 1, characterized essentially by a radial

arm positioned on a panel that has pegs aligned along its circumference at an equal distance from one another, with boxes in the spaces. The boxes contain numbers, figures or symbols.

3. Improved gambling device pursuant to the foregoing claims, characterized essentially by a radial arm with a flexible strip affixed to the operating end that passes along the pegs separating the boxes of the panel. Said strip establishes the location of the stop position of the radial arm at the end of each game.

4. Improved gambling device.

**CERTIFIED TRANSLATION FROM INTERLINGUA**  
**JOB23609-1QUIN-Spanish(Patentes Y Modelos de Utilidad Relativos A Serie Fortuna)(C)**

[See original for drawing.]



REGISTRO DE LA  
PROPIEDAD INDUSTRIAL  
ESPAÑA



⑪ Número de publicación: 1 003 820

⑫ Número de solicitud: U 8703519

⑬ Int. Cl.<sup>4</sup>: G07F 17/34

⑭

SOLICITUD DE MODELO DE UTILIDAD

U

⑮ Fecha de presentación: 12.11.87

⑯ Solicitante/s: CIRSA COMPAÑIA DE  
INVERSIONES, S.A.  
Ctra. de Castellar, nº 298-302  
08226 Terrassa, Barcelona, ES

⑰ Fecha de publicación de la solicitud: 01.08.88

⑰ Inventor/es: Pericas Bosch, Ramón

⑲ Agente: Ungría Goiburu, Bernardo

⑳ Título: Dispositivo de Juego de azar, perfeccionado.

ES 1 003 820 U

## DESCRIPCION

Dispositivo de juego de azar, perfeccionado.

El objeto de la presente invención, tal como se expresa en el enunciado de esta memoria descriptiva, consiste en un dispositivo de juego de azar, perfeccionado.

El dispositivo en cuestión está especialmente diseñado para su aplicación en máquinas recreativas de las que son activadas por monedas y que otorgan premios en función de los resultados obtenidos al final de cada partida.

El dispositivo propiamente dicho simula una ruleta cuyo brazo rotatorio circula en torno a unas casillas, señalando al final de la partida una de ellas para determinar el posible premio correspondiente.

Para ello, el dispositivo comprende un brazo radial que emerge de un eje conectado a un electromotor. En dicho eje se interpone un cuerpo discoïdal que es portador de unos pivotes alineados circumferencialmente y de otro pivote radialmente alineado con uno de los anteriores, de modo que tanto dicho pivote como los alineados circumferencialmente se encuentran dispuestos al paso de sendos detectores que controlan la alimentación del electromotor.

El brazo radial se dispone ante un panel que está provisto de una alineación circumferencial de espigas, entre las que se definen unos espacios equidistantes que están identificados por casillas, en las que aparecen unos números, unas figuras o unos símbolos, relacionados con los premios otorgables.

El extremo operante del brazo radial incorpora un fleje flexible que se dispone al paso de las espigas que delimitan las casillas del panel, de modo que dicho fleje quedará siempre situado entre dos de las espigas, definiendo así la posición de parada del brazo radial al final de cada partida.

Con el objeto de ilustrar convenientemente cuanto hasta ahora hemos expuesto, se acompaña a la presente memoria descriptiva y formando parte integrante de ella, una hoja de dibujos en la que de un modo simplificado y esquemático, se ha representado un ejemplo puramente ilustrativo, no limitativo de las posibilidades prácticas de la realización material del dispositivo.

En la figura 1 se representa una vista en perspec-

tiva del conjunto, en la que se puede apreciar su aspecto frontal y la disposición del brazo radial respecto al panel.

En la figura 2 aparece una vista del perfil del dispositivo, en la que destaca la disposición relativa de todos sus componentes.

En base a las citadas figuras, referenciamos: 1 máquina recreativa, 2 brazo radial, 3 eje, 4 electromotor, 5 cuerpo discoïdal, 6 y 7 pivotes, 8 y 9 detectores, 10 panel, 11 espiga, 12 casilla y 13 fleje flexible.

En el cuerpo de la máquina 1 se prevé un receptáculo en donde se aloja todo el conjunto, cuyo frente es visible desde el exterior. El dispositivo comprende el brazo radial 2 que se encuentra fijo al eje 3 del electromotor 4, estando en ese mismo eje 3 fijado el cuerpo discoïdal 5 que incorpora los pivotes 6, los cuales se disponen alineados circumferencialmente, y el pivote 7 que se alinea radialmente respecto a uno de los pivotes 6.

Los pivotes 6 están dispuestos al paso del detector 8, mientras que el pivote 7 está dispuesto al paso del detector 9. Ambos detectores 8 y 9 regulan la alimentación del electromotor 4, de modo que el detector 9 controla el número de vueltas del brazo radial 2 y el detector 8 controla la posición exacta de dicho brazo radial 2.

El brazo radial 2 se dispone ante el panel 10 que presenta las espigas 11 alineadas circumferencialmente, entre las cuales se establecen unos espacios que se encuentran identificados por las casillas 12. Cada una de dichas casillas 12 muestra un número, una figura o un símbolo, relacionado directamente con el juego desarrollado.

El brazo radial 2 incorpora en su extremo operante el fleje flexible 13, que se dispone al paso de las espigas 11 que emergen del panel 10, de modo que dicho fleje 13 asegura que la posición de parada del brazo radial 2 al final de cada partida, coincide siempre entre dos espigas 11, es decir, con una de las casillas 12.

La identificación particular de las casillas 12 establece el posible premio de la partida jugada, así que la casilla señalada por el brazo radial 2 cuando este ha parado ya, es reconocida por el programa de la máquina para determinar las acciones correspondientes.

50

55

60

65

## REIVINDICACIONES

1. Dispositivo de juego de azar, perfeccionado, del tipo incorporado a una máquina recreativa de las activadas por monedas y que otorgan premios en metálico. Se caracteriza esencialmente porque comprende un brazo radial emergente de un eje conectado a un electromotor, interponiéndose en el eje un cuerpo discoidal portador de unos pivotes alineados circunferencialmente y de otro pivote radialmente alineado con uno de los anteriores, estando todos los pivotes dispuestos al paso de sendos detectores que controlan la alimentación del electromotor.

2. Dispositivo de juego de azar, perfeccionado, según la reivindicación 1, caracterizado porque

esencialmente el brazo radial está dispuesto ante un panel provisto de una alineación circunferencial de espigas, entre las que se establecen unos espacios equidistantes identificados por casillas, en las que aparecen números, figuras o símbolos.

5 3. Dispositivo de juego de azar, perfeccionado, según las reivindicaciones anteriores, caracterizado esencialmente porque en el extremo operante del brazo radial se fija un fleje flexible dispuesto al paso de las espigas que delimitan las casillas del panel, estableciéndose dicho fleje el retenedor de la posición de parada del brazo radial al final de cada partida.

10 4. Dispositivo de juego de azar, perfeccionado.

15

20

25

30

35

40

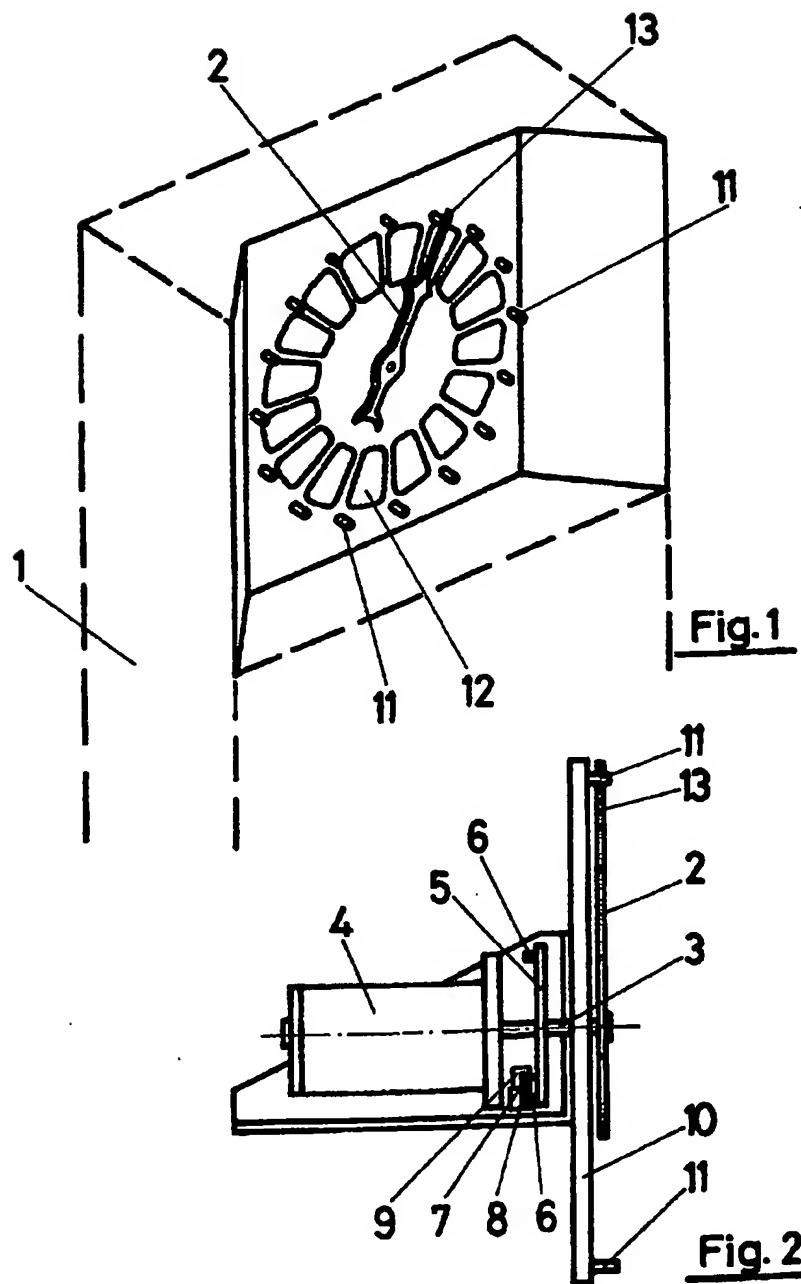
45

50

55

60

65





REGISTRO DE LA  
PROPIEDAD INDUSTRIAL  
ESPAÑA

⑪ N.º de publicación: ES 2 008 915

⑯ Número de solicitud: 8703230

⑮ Int. Cl.4: G07F 17/34

⑫

PATENTE DE INVENCION

A6

⑯ Fecha de presentación: 12.11.87

⑬ Titular/es: Cirsia Compañía de Inversiones,  
Ctra. Castellar, 298-302,  
Terrassa, Barcelona, ES

⑭ Fecha de anuncio de la concesión: 16.08.89

⑭ Inventor/es: Pericas Bosch, Ramón

⑮ Fecha de publicación del folleto de patente:  
16.08.89

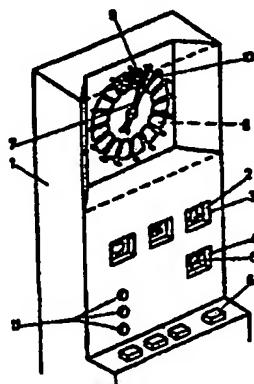
⑮ Agente: Ungría Goiburu, Bernardo

⑩ Título: Perfeccionamientos en máquinas de juego de azar.

⑪ Resumen

Perfeccionamientos en máquinas de juego de azar. Consiste en una máquina con tres ventanillas principales en las que aparecen aleatoriamente unas figuras y con una ventanilla secundaria en donde aparecen otros signos independientes, uno de los cuales permite activar un segundo juego que consiste en un indicador giratorio combinado con unas casillas con cantidades y/o signos que determinan el valor del posible premio.

El porcentaje de partidas con premio, el valor de los premios y/o cualquier otra bonificación, está en función del número de monedas introducidas inicialmente en la máquina. El nivel de dicha bonificación está representado por unos indicadores.



## DESCRIPCION

La vigente Ley de patentes, establece como patentables las invenciones nuevas que impliquen una actividad inventiva y sean susceptibles de aplicación industrial (Art. 4-1).

La invención se considera nueva cuando no está anticipada en el estado actual de la técnica, es decir, cuando no está comprendida en todo lo que, antes de la fecha de presentación de la solicitud de la nueva Patente, era accesible al público, en España, cuando se trata de Modelos de Utilidad, o en España y en el extranjero, cuando se trata de Patentes de Invención. Igualmente se considera comprendido en el estado actual de la técnica el objeto de las solicitudes, tanto de Patentes de Invención, como de Modelos de Utilidad, cuya fecha de presentación sea anterior a la fecha de presentación de la nueva solicitud, siempre que dichas solicitudes anteriores hayan sido o vayan a ser publicadas posteriormente. (Art. 6).

La invención se considera que tiene actividad inventiva, si la misma no se deduce del estado actual de la técnica de una manera evidente (cuando se trata de Patentes de Invención), o de una manera muy evidente (cuando se trata de Modelos de Utilidad), enjuiciado por un experto en la materia (Arts. 8-1 y 146-1).

Finalmente, se considera que una invención es susceptible de aplicación industrial cuando su objeto puede ser fabricado o utilizado en cualquier clase de industria, incluida la agricultura.

Pues bien, a tenor de lo expuesto, y en base al articulado que recoge los conceptos expresados, debe considerarse que la invención a que se refiere la presente memoria, reúne las condiciones de novedad, actividad inventiva y aplicación industrial exigidas, siendo merecedora por consiguiente de la patente que se solicita, y de los derechos de fabricación exclusiva, comercialización, utilización, ofrecimiento e introducción en el comercio que la Ley vigente reconoce (Arts. 50, 51 y 152 de la Ley de Patentes de 20 de marzo de 1986).

El objeto de la presente invención, tal como se expresa en el enunciado de esta memoria descriptiva, consiste en unos perfeccionamientos en máquinas de juego de azar.

La máquina en cuestión proporciona la posibilidad de optar a premio con un segundo juego auxiliar cuando con el juego principal no se ha obtenido premio o incluso con una partida premiada, así pues, la máquina es del tipo activado por monedas y combina un juego de tipo convencional con el aludido segundo juego auxiliar, supeditando tal opción a la coincidencia de una ventanilla secundaria con un signo determinado.

La máquina presenta tres o más ventanillas principales en las que aparecen aleatoriamente una combinación de figuras, siendo ésta combinación la que determinará un premio inicial. Preferentemente, en el caso de no obtenerse premio, cabe la posibilidad de que en la ventanilla secundaria aparezca el signo identificativo que permita optar al segundo juego, habiendo sido variados los signos de dicha ventanilla secundaria simultáneamente con las figuras de las ventanillas principales.

El segundo juego consiste en un indicador gi-

ratorio dispuesto frente a una serie de casillas identificadas con cantidades y/o signos coincidentes con los que pueden aparecer en la ventanilla secundaria, de modo que al final de cada partida, el premio estará determinado por la cantidad de la casilla señalada por el indicador y/o por la posible coincidencia del signo de dicha casilla con el signo de la ventanilla secundaria.

El porcentaje de partidas con premio, el valor de dichos premios y/o cualquier otra bonificación favorable al jugador, está en función del número de monedas que el jugador introduce inicialmente en la máquina, para cada serie de jugadas.

En el panel frontal de la máquina se ha previsto una serie de indicadores luminosos que señalan el nivel de la referida bonificación, manteniéndose dicha bonificación hasta la finalización de la serie de jugadas.

Con el propósito de ilustrar convenientemente cuanto hasta ahora hemos expuesto, se acompaña a la presente memoria descriptiva y formando parte integrante de ella, una hoja de dibujos en la que de un modo simplificado y esquemático se ha representado un ejemplo puramente ilustrativo no limitativo de las posibilidades prácticas de la realización material de la máquina.

En la figura se representa una vista en perspectiva de la máquina, en la que se pueden apreciar los principales elementos que la integran.

En base a la citada figura, referenciamos: 1 máquina, 2 ventanilla principal, 3 figura, 4 ventanilla secundaria, 5 signo, 6 pulsador, 7 indicador giratorio, 8 casilla, 9 cantidad, 10 signo y 11 indicadores.

La máquina 1 es del tipo activado por monedas y de las que presentan tres o más ventanillas principales 2, a través de las cuales se aprecian unas figuras 3 que al final de cada partida pueden establecer determinadas combinaciones, premiadas o no.

Además de las ventanillas principales 2, la máquina 1 incorpora la ventanilla secundaria 4, a través de la cual se aprecian unos signos 5 que no tienen relación con las figuras 3 del juego principal. Los signos 5 varían simultáneamente con las figuras 3 durante la activación de la máquina 1 y al final de la partida correspondiente, además de la combinación obtenida con las figuras 3 del juego principal, cabe la posibilidad de que el signo 5 que aparece en la ventanilla secundaria 4 sea el que permite activa el segundo juego que es totalmente independiente del juego principal.

Ante tal opción, mediante el pulsador 6 se activa de nuevo la secuencia de los signos 5 y simultáneamente se provoca el giro del indicador 7 que circula en torno a las casillas 8.

Cuando cada una de las casillas 8 está identificada por una cantidad 9 ó por un signo 10, estando dicho signo 10 relacionado con los signos 5 de la ventanilla secundaria 4, finalizada la secuencia de los signos 5 de la ventanilla secundaria 4 y parado el giro del indicador 7, si la casilla 8 señalada presenta una de las cantidades 9, se obtendrá el premio marcado, mientras que si dicha casilla 8 presenta uno de los signos 10, su coincidencia con el signo 5 de la ventanilla secundaria 4, determinará el premio correspondiente.

Cuando cada una de las casillas 8 está iden-

tificada por una cantidad 9 y por un signo 10, finalizada la secuencia de los signos 5 de la ventanilla secundaria y parado el giro del indicador 7, el premio estará en función de la cantidad 9 correspondiente y también de la posible coincidencia del signo 10 con el signo 5 de la ventanilla secundaria 4.

La cantidad de monedas introducidas inicialmente en la máquina 1, en cada una de las series de jugadas, influye en el porcentaje de partidas con premio, en el valor de dichos premios y/o en cualquier otra bonificación favorable al jugador, siendo el nivel de dichas bonificaciones visible en el frente de la máquina 1 mediante los indicadores 11, que son preferentemente luminosos y están adecuadamente identificados.

Del articulado de la Ley de patentes vigente, de 20 de Marzo de 1986, se deduce, en cuanto a los requisitos de novedad que se exigen para la concesión del privilegio de explotación que se solicita, que la invención debe ser nueva de una manera evidente, es decir, que no se considerará novedad suficiente, cualquier alteración superficial de lo ya

conocido, tal como cambios de forma, dimensiones, proporciones y materiales de un objeto ya incluido en el estado actual de la técnica.

Protege así la Ley a quien enriquece la industria nacional aportando nuevos objetos, productos o procedimientos que permiten ofrecer al consumidor mejoras sobre lo ya existente, con claro beneficio para el usuario. Tal es la contrapartida económica al esfuerzo creador del inventor, que se vería frustrada si fuese posible imitar su nueva aportación a través del fácil sistema de alterar en cuestiones de detalle el objeto fundamental de la invención.

Por lo expuesto y hecha la descripción que antecede, debe insistirse en que los detalles de realización de la idea descrita, pueden variar, sin que por ello cambie la esencia de la invención, que es la que se desprende de los conceptos expresados y de los que se concretan en la nota de Reivindicaciones que se redacta a continuación, según se establece en el Artículo 26 de la Ley vigente, sintetizando así las novedades que se desea reivindicar:

25

30

35

40

45

50

55

60

65

**REIVINDICACIONES**

1. Perfeccionamientos en máquinas de juego de azar, del tipo aplicable a máquinas recreativas de las que son activadas por monedas y que presentan tres o más ventanillas principales en las que aparece aleatoriamente una combinación de figuras, los perfeccionamientos se caracterizan esencialmente porque consisten en disponer una ventanilla secundaria en la que aparecen unos signos identificativos sin relación con los de las ventanillas principales, uno de cuyos signos, variados simultáneamente con el juego principal, permite activar mediante el accionamiento de un pulsador, un segundo juego independiente.

2. Perfeccionamientos en máquinas de juego de azar, según reivindicación anterior, caracterizados esencialmente porque el segundo juego consiste en un indicador giratorio combinado con

una serie de casillas identificadas con cantidades y con signos coincidentes con los de la ventanilla secundaria.

3. Perfeccionamientos en máquinas de juego de azar, según reivindicaciones anteriores, caracterizados esencialmente porque opcionalmente cada casilla del segundo juego está identificada por una cantidad o por uno de los signos de la ventanilla secundaria.

4. Perfeccionamientos en máquinas de juego de azar, según reivindicaciones anteriores, caracterizados esencialmente porque en el panel frontal de la máquina se ha previsto una serie de indicadores, preferentemente luminosos, que señalan el nivel de una bonificación que está en función del número de monedas introducidas inicialmente en la máquina, hasta la finalización de la serie de jugadas.

20

25

30

35

40

45

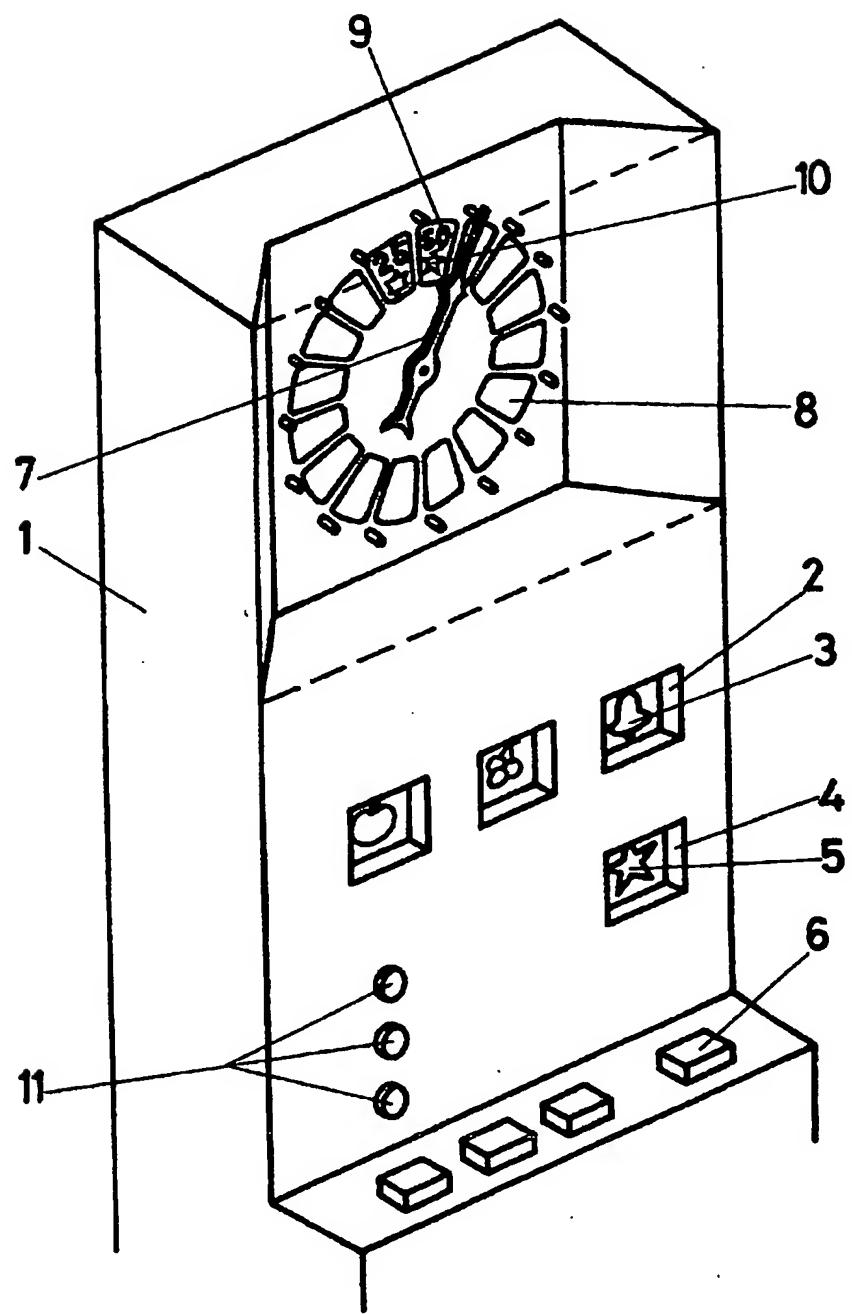
50

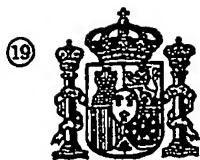
55

60

65

2 008 915





REGISTRO DE LA  
PROPIEDAD INDUSTRIAL  
ESPAÑA



⑪ Número de publicación: 1 003 820

⑫ Número de solicitud: U 8703519

⑬ Int. Cl.<sup>4</sup>: G07F 17/34

⑭

SOLICITUD DE MODELO DE UTILIDAD

U

⑮ Fecha de presentación: 12.11.87

⑯ Solicitante/s: CIRSA COMPAÑIA DE  
INVERSIONES, S.A.  
Ctra. de Castellar, nº 298-302  
08226 Terrassa, Barcelona, ES

⑰ Fecha de publicación de la solicitud: 01.08.88

⑰ Inventor/es: Pericas Bosch, Ramón

⑲ Agente: Ungría Goiburu, Bernardo

⑳ Título: Dispositivo de juego de azar, perfeccionado.

ES 1 003 820 U

## DESCRIPCION

Dispositivo de juego de azar, perfeccionado.

El objeto de la presente invención, tal como se expresa en el enunciado de esta memoria descriptiva, consiste en un dispositivo de juego de azar, perfeccionado.

El dispositivo en cuestión está especialmente diseñado para su aplicación en máquinas recreativas de las que son activadas por monedas y que otorgan premios en función de los resultados obtenidos al final de cada partida.

El dispositivo propiamente dicho simula una ruleta cuyo brazo rotatorio circula en torno a unas casillas, señalando al final de la partida una de ellas para determinar el posible premio correspondiente.

Para ello, el dispositivo comprende un brazo radial que emerge de un eje conectado a un electromotor. En dicho eje se interpone un cuerpo discoidal que es portador de unos pivotes alineados circumferencialmente y de otro pivote radialmente alineado con uno de los anteriores, de modo que tanto dicho pivote como los alineados circumferencialmente se encuentran dispuestos al paso de sendos detectores que controlan la alimentación del electromotor.

El brazo radial se dispone ante un panel que está provisto de una alineación circumferencial de espigas, entre las que se definen unos espacios equidistantes que están identificados por casillas, en las que aparecen unos números, unas figuras o unos símbolos, relacionados con los premios otorgables.

El extremo operante del brazo radial incorpora un fleje flexible que se dispone al paso de las espigas que delimitan las casillas del panel, de modo que dicho fleje quedará siempre situado entre dos de las espigas, definiendo así la posición de parada del brazo radial al final de cada partida.

Con el objeto de ilustrar convenientemente cuánto hasta ahora hemos expuesto, se acompaña a la presente memoria descriptiva y formando parte integrante de ella, una hoja de dibujos en la que de un modo simplificado y esquemático, se ha representado un ejemplo puramente ilustrativo, no limitativo de las posibilidades prácticas de la realización material del dispositivo.

En la figura 1 se representa una vista en perspectiva del conjunto, en la que se puede apreciar su aspecto frontal y la disposición del brazo radial respecto al panel.

En la figura 2 aparece una vista del perfil del dispositivo, en la que destaca la disposición relativa de todos sus componentes.

En base a las citadas figuras, referenciamos: 1 máquina recreativa, 2 brazo radial, 3 eje, 4 electromotor, 5 cuerpo discoidal, 6 y 7 pivotes, 8 y 9 detectores, 10 panel, 11 espiga, 12 casilla y 13 fleje flexible.

En el cuerpo de la máquina 1 se prevé un receptáculo en donde se aloja todo el conjunto, cuyo frente es visible desde el exterior. El dispositivo comprende el brazo radial 2 que se encuentra fijo al eje 3 del electromotor 4, estando en ese mismo eje 3 fijado el cuerpo discoidal 5 que incorpora los pivotes 6, los cuales se disponen alineados circumferencialmente, y el pivote 7 que se alinea radialmente respecto a uno de los pivotes 6.

Los pivotes 6 están dispuestos al paso del detector 8, mientras que el pivote 7 está dispuesto al paso del detector 9. Ambos detectores 8 y 9 regulan la alimentación del electromotor 4, de modo que el detector 9 controla el número de vueltas del brazo radial 2 y el detector 8 controla la posición exacta de dicho brazo radial 2.

El brazo radial 2 se dispone ante el panel 10 que presenta las espigas 11 alineadas circumferencialmente, entre las cuales se establecen unos espacios que se encuentran identificados por las casillas 12. Cada una de dichas casillas 12 muestra un número, una figura o un símbolo, relacionado directamente con el juego desarrollado.

El brazo radial 2 incorpora en su extremo operante el fleje flexible 13, que se dispone al paso de las espigas 11 que emergen del panel 10, de modo que dicho fleje 13 asegura que la posición de parada del brazo radial 2 al final de cada partida, coincida siempre entre dos espigas 11, es decir, con una de las casillas 12.

La identificación particular de las casillas 12 establece el posible premio de la partida jugada, así que la casilla señalada por el brazo radial 2 cuando este ha parado ya, es reconocida por el programa de la máquina para determinar las acciones correspondientes.

50

55

60

65

## REIVINDICACIONES

1. Dispositivo de juego de azar, perfeccionado, del tipo incorporado a una máquina recreativa de las activadas por monedas y que otorgan premios en metálico. Se caracteriza esencialmente porque comprende un brazo radial emergente de un eje conectado a un electromotor, interponiéndose en el eje un cuerpo discoïdal portador de unos pivotes alineados circunferencialmente y de otro pivote radialmente alineado con uno de los anteriores, estando todos los pivotes dispuestos al paso de sendos detectores que controlan la alimentación del electromotor.

2. Dispositivo de juego de azar, perfeccionado, según la reivindicación 1, caracterizado porque

esencialmente el brazo radial está dispuesto ante un panel provisto de una alineación circunferencial de espigas, entre las que se establecen unos espacios equidistantes identificados por casillas, en las que aparecen números, figuras o símbolos.

5 3. Dispositivo de juego de azar, perfeccionado, según las reivindicaciones anteriores, caracterizado esencialmente porque en el extremo operante del brazo radial se fija un fleje flexible dispuesto al paso de las espigas que delimitan las casillas del panel, estableciéndose dicho fleje el retenedor de la posición de parada del brazo radial al final de cada partida.

10 4. Dispositivo de juego de azar, perfeccionado,

15

20

25

30

35

40

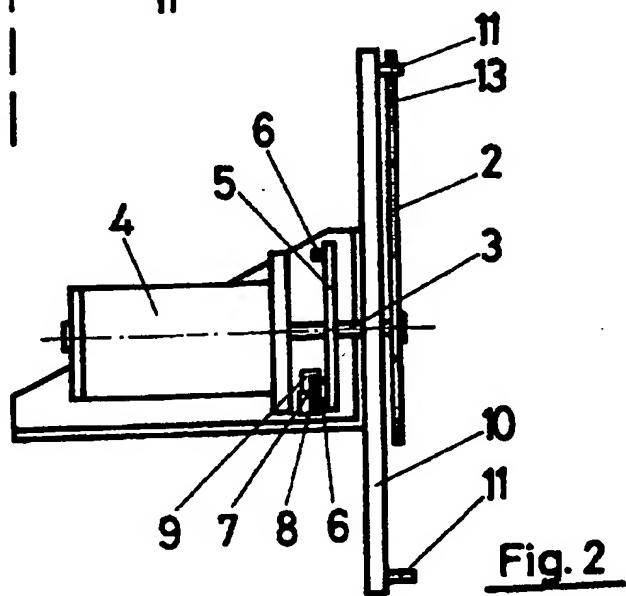
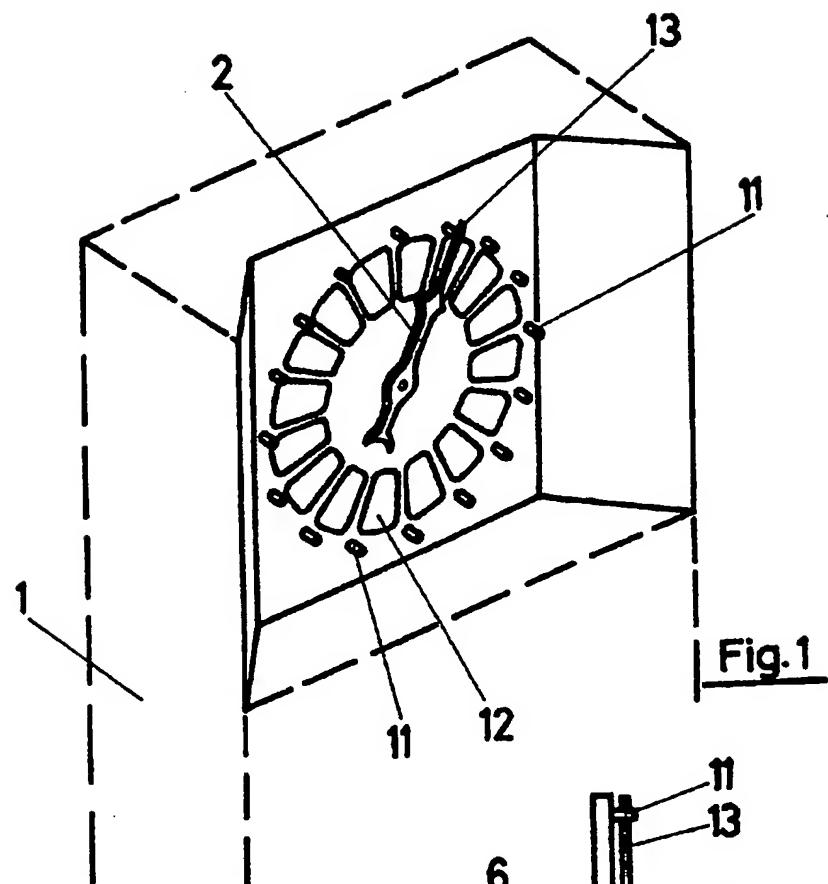
45

50

55

60

65



19



REGISTRY OF INDUSTRIAL PROPERTY  
SPAIN

11- Publication No.: **1 003 820**  
21- Application Number: **U 8703519**  
51- Int. Cl. <sup>5</sup>: **G07F 17/34**

12

APPLICATION FOR UTILITY MODEL

**U**

22- Filing Date: <b>11.12.87</b>	71 Applicant(s): <b>CIRSA COMPAÑIA DE INVERSIONES, S.A. Ctra. de Castellar, 298-302 08226 Terrassa, Barcelona, Spain</b>
43- Application Publication Date: <b>08.01.88</b>	72 Inventor(s): <b>Pericas Bosch, Ramon</b>  74 Agent: <b>Ungria Golburu, Bernardo</b>
54- Title: <b>Improved Gambling Device</b>	

ES 1 003 820 U

ES 1 003 820 U

1

## DESCRIPTION

### Improved gambling device.

The purpose of this invention, as indicated in the statement of this abstract, is an improved gambling device.

The device in question is especially designed for use in gambling machines that are coin-activated and award prizes based on the results obtained at the end of each game.

The device simulates a roulette wheel with a rotating arm that sweeps in a circle pointing at displays, indicating one of them at the end of the game in order to determine the potential corresponding prize.

The machine has a radial arm connected to an axis that is connected to an electric motor. On the axis a disc is inserted, which carries pins aligned along the circumference and another pin radially aligned with one of the foregoing, such that said pin as well as the pins aligned along the circumference are placed along the passage of individual detectors that control the power supply from the electric motor.

The radial arm is placed on a panel that has pegs placed along the circumference at an equal distance from one another, with boxes in the spaces between them. The boxes contain numbers, figures or symbols related to the prizes that can be won.

The operating end of the radial arm is joined to a flexible strip that passes along the pegs separating the boxes such that said strip will always be situated between two of the pegs, thus defining the position where the radial arm stops at the end of each game.

In order to appropriately illustrate the foregoing, attached to this abstract, as an integral part thereof, is a page containing a simplified, schematic drawing showing an illustrative and non-limitative example of the potential practical uses for the device.

Figure 1 shows a perspective view of the

2

machine, showing the front and placement of the radial arm on the panel.

Figure 2 is a profile view of the device showing the relative placement of all its components.

Regarding the aforementioned figures, we reference: 1 gambling machine, 2 radial arm; 3 axis, 4 electric motor, 5 disc, 6 and 7 pins, 8 and 9 detectors, 10 panel, 11 peg, 12 box, and 13 flexible strip.

A receptacle is provided in the body of the machine where the entire assembly is lodged, the front of which is visible from the outside. The device includes the radial arm 2 that is affixed to the axis 3 of the electric motor 4. On the axis 3 the disc 5 is affixed, which incorporates the pins 6, which in turn are aligned along the circumference, and the pin 7 is radially aligned with one of the pins 6.

The pins 6 are located along the passage of the detector 8, while the pin 7 is located along the passage of detector 9. Both detectors 8 and 9 regulate power supply from the electric motor 4 such that detector 9 controls the number of turns of the radial arm 2, and the detector 8 controls the exact position of said radial arm 2.

The radial arm 2 is located on the panel 10 that shows the pegs 11 aligned along the circumference, between which are spaces where the boxes 12 are located. Each of the boxes 12 shows a number, figure or symbol directly related to the game performed.

The operating end of the radial arm 2 is joined to the flexible strip 13, which passes along the pegs 11 projecting from the panel 10, such that said strip 13 causes the stopping position of the radial arm 2 at the end of each game to be always between two pegs 11 - pointing to one of the boxes 12.

Specific identification of the boxes 12 establishes the potential prize of the game; the box indicated by the radial arm 2 when the latter stops is recognized by the machine's program in order to determine the corresponding actions.

ES 1 003 820 U

3

4

### CLAIMS

1. Improved gambling device of the type incorporated into a gambling machine that is coin-activated and awards prizes in coins. It is characterized essentially by a radial arm projecting from an axis connected to an electric motor. On the axis a disc is inserted, which carries pins aligned along the circumference and another pin radially aligned with one of the foregoing, all pins being placed along the path of detectors that control the power supply of the electric motor.

2. Improved gambling device pursuant to Claim 1, characterized essentially by a radial

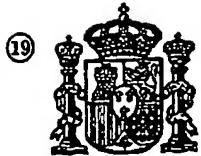
arm positioned on a panel that has pegs aligned along its circumference at an equal distance from one another, with boxes in the spaces. The boxes contain numbers, figures or symbols.

3. Improved gambling device pursuant to the foregoing claims, characterized essentially by a radial arm with a flexible strip affixed to the operating end that passes along the pegs separating the boxes of the panel. Said strip establishes the location of the stop position of the radial arm at the end of each game.

4. Improved gambling device.

**CERTIFIED TRANSLATION FROM INTERLINGUA**  
**JOB23609-1QUIN-Spanish(Patentes Y Modelos de Utilidad Relativos A Serie Fortuna)(C)**

[See original for drawing.]



REGISTRO DE LA  
PROPIEDAD INDUSTRIAL  
ESPAÑA

(11) N.º de publicación: ES 2 008 915

(21) Número de solicitud: 8703230

(51) Int. Cl.4: G07F 17/34

(12)

PATENTE DE INVENCION

A6

(22) Fecha de presentación: 12.11.87

(73) Titular/es: Cirsia Compañía de Inversiones,  
Ctra. Castellar, 298-302,  
Terrassa, Barcelona, ES

(45) Fecha de anuncio de la concesión: 16.08.89

(72) Inventor/es: Pericas Bosch, Ramón

(46) Fecha de publicación del folleto de patente:  
16.08.89

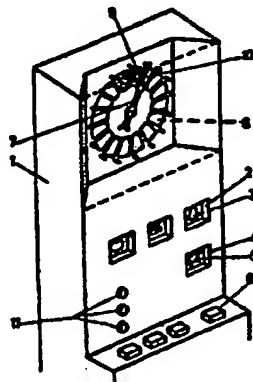
(74) Agente: Ugnria Goiburu, Bernardo

(54) Título: Perfeccionamientos en máquinas de juego de azar.

(57) Resumen

Perfeccionamientos en máquinas de juego de azar.  
Consiste en una máquina con tres ventanillas principales en las que aparecen aleatoriamente unas figuras y con una ventanilla secundaria en donde aparecen otros signos independientes, uno de los cuales permite activar un segundo juego que consiste en un indicador giratorio combinado con unas casillas con cantidades y/o signos que determinan el valor del posible premio.

El porcentaje de partidas con premio, el valor de los premios y/o cualquier otra bonificación, está en función del número de monedas introducidas inicialmente en la máquina. El nivel de dicha bonificación está representado por unos indicadores.



## DESCRIPCION

La vigente Ley de patentes, establece como patentables las invenciones nuevas que impliquen una actividad inventiva y sean susceptibles de aplicación industrial (Art. 4-1).

La invención se considera nueva cuando no está anticipada en el estado actual de la técnica, es decir, cuando no está comprendida en todo lo que, antes de la fecha de presentación de la solicitud de la nueva Patente, era accesible al público, en España, cuando se trata de Modelos de Utilidad, o en España y en el extranjero, cuando se trata de Patentes de Invención. Igualmente se considera comprendido en el estado actual de la técnica el objeto de las solicitudes, tanto de Patentes de Invención, como de Modelos de Utilidad, cuya fecha de presentación sea anterior a la fecha de presentación de la nueva solicitud, siempre que dichas solicitudes anteriores hayan sido o vayan a ser publicadas posteriormente. (Art. 6).

La invención se considera que tiene actividad inventiva, si la misma no se deduce del estado actual de la técnica de una manera evidente (cuando se trata de Patentes de Invención), o de una manera muy evidente (cuando se trata de Modelos de Utilidad), enjuiciado por un experto en la materia (Arts. 8-1 y 146-1).

Finalmente, se considera que una invención es susceptible de aplicación industrial cuando su objeto puede ser fabricado o utilizado en cualquier clase de industria, incluida la agricultura.

Pues bien, a tenor de lo expuesto, y en base al articulado que recoge los conceptos expresados, debe considerarse que la invención a que se refiere la presente memoria, reúne las condiciones de novedad, actividad inventiva y aplicación industrial exigidas, siendo merecedora por consiguiente de la patente que se solicita, y de los derechos de fabricación exclusiva, comercialización, utilización, ofrecimiento e introducción en el comercio que la Ley vigente reconoce (Arts. 50, 51 y 152 de la Ley de Patentes de 20 de marzo de 1986).

El objeto de la presente invención, tal como se expresa en el enunciado de esta memoria descriptiva, consiste en unos perfeccionamientos en máquinas de juego de azar.

La máquina en cuestión proporciona la posibilidad de optar a premio con un segundo juego auxiliar cuando con el juego principal no se ha obtenido premio o incluso con una partida premiada, así pues, la máquina es del tipo activado por monedas y combina un juego de tipo convencional con el aludido segundo juego auxiliar, supeditando tal opción a la coincidencia de una ventanilla secundaria con un signo determinado.

La máquina presenta tres o más ventanillas principales en las que aparecen aleatoriamente una combinación de figuras, siendo ésta combinación la que determinará un premio inicial. Preferentemente, en el caso de no obtenerse premio, cabe la posibilidad de que en la ventanilla secundaria aparezca el signo identificativo que permita optar al segundo juego, habiendo sido variados los signos de dicha ventanilla secundaria simultáneamente con las figuras de las ventanillas principales.

El segundo juego consiste en un indicador gi-

ratorio dispuesto frente a una serie de casillas identificadas con cantidades y/o signos coincidentes con los que pueden aparecer en la ventanilla secundaria, de modo que al final de cada partida, el premio estará determinado por la cantidad de la casilla señalada por el indicador y/o por la posible coincidencia del signo de dicha casilla con el signo de la ventanilla secundaria.

El porcentaje de partidas con premio, el valor de dichos premios y/o cualquier otra bonificación favorable al jugador, está en función del número de monedas que el jugador introduce inicialmente en la máquina, para cada serie de jugadas.

En el panel frontal de la máquina se ha previsto una serie de indicadores luminosos que señalan el nivel de la referida bonificación, manteniéndose dicha bonificación hasta la finalización de la serie de jugadas.

Con el propósito de ilustrar convenientemente cuanto hasta ahora hemos expuesto, se acompaña a la presente memoria descriptiva y formando parte integrante de ella, una hoja de dibujos en la que de un modo simplificado y esquemático se ha representado un ejemplo puramente ilustrativo no limitativo de las posibilidades prácticas de la realización material de la máquina.

En la figura se representa una vista en perspectiva de la máquina, en la que se pueden apreciar los principales elementos que la integran.

En base a la citada figura, referenciamos: 1 máquina, 2 ventanilla principal, 3 figura, 4 ventanilla secundaria, 5 signo, 6 pulsador, 7 indicador giratorio, 8 casilla, 9 cantidad, 10 signo y 11 indicador.

La máquina 1 es del tipo activado por monedas y de las que presentan tres o más ventanillas principales 2, a través de las cuales se aprecian unas figuras 3 que al final de cada partida pueden establecer determinadas combinaciones, premiadas o no.

Además de las ventanillas principales 2, la máquina 1 incorpora la ventanilla secundaria 4, a través de la cual se aprecian unos signos 5 que no tienen relación con las figuras 3 del juego principal. Los signos 5 varían simultáneamente con las figuras 3 durante la activación de la máquina 1 y al final de la partida correspondiente, además de la combinación obtenida con las figuras 3 del juego principal, cabe la posibilidad de que el signo 5 que aparece en la ventanilla secundaria 4 sea el que permite activa el segundo juego que es totalmente independiente del juego principal.

Ante tal opción, mediante el pulsador 6 se activa de nuevo la secuencia de los signos 5 y si simultáneamente se provoca el giro del indicador 7 que circula en torno a las casillas 8.

Cuando cada una de las casillas 8 está identificada por una cantidad 9 ó por un signo 10, estando dicho signo 10 relacionado con los signos 5 de la ventanilla secundaria 4, finalizada la secuencia de los signos 5 de la ventanilla secundaria 4 y parado el giro del indicador 7, si la casilla 8 señalada presenta una de las cantidades 9, se obtendrá el premio marcado, mientras que si dicha casilla 8 presenta uno de los signos 10, su coincidencia con el signo 5 de la ventanilla secundaria 4, determinará el premio correspondiente.

Cuando cada una de las casillas 8 está iden-

tificada por una cantidad 9 y por un signo 10, finalizada la secuencia de los signos 5 de la ventanilla secundaria y parado el giro del indicador 7, el premio estará en función de la cantidad 9 correspondiente y también de la posible coincidencia del signo 10 con el signo 5 de la ventanilla secundaria 4.

La cantidad de monedas introducidas inicialmente en la máquina 1, en cada una de las series de jugadas, influye en el porcentaje de partidas con premio, en el valor de dichos premios y/o en cualquier otra bonificación favorable al jugador, siendo el nivel de dichas bonificaciones visible en el frente de la máquina 1 mediante los indicadores 11, que son preferentemente luminosos y están adecuadamente identificados.

Del articulado de la Ley de patentes vigente, de 20 de Marzo de 1986, se deduce, en cuanto a los requisitos de novedad que se exigen para la concesión del privilegio de explotación que se solicita, que la invención debe ser nueva de una manera evidente, es decir, que no se considerará novedad suficiente, cualquier alteración superficial de lo ya

conocido, tal como cambios de forma, dimensiones, proporciones y materiales de un objeto ya incluido en el estado actual de la técnica.

Protege así la Ley a quien enriquece la industria nacional aportando nuevos objetos, productos o procedimientos que permiten ofrecer al consumidor mejoras sobre lo ya existente, con claro beneficio para el usuario. Tal es la contrapartida económica al esfuerzo creador del inventor, que se vería frustrada si fuese posible imitar su nueva aportación a través del fácil sistema de alterar en cuestiones de detalle el objeto fundamental de la invención.

Por lo expuesto y hecha la descripción que antecede, debe insistirse en que los detalles de realización de la idea descrita, pueden variar, sin que por ello cambie la esencia de la invención, que es la que se desprende de los conceptos expresados y de los que se concretan en la nota de Reivindicaciones que se redacta a continuación, según se establece en el Artículo 26 de la Ley vigente, sintetizando así las novedades que se desea reivindicar.

25

30

35

40

45

50

55

60

65

## REIVINDICACIONES

1. Perfeccionamientos en máquinas de juego de azar, del tipo aplicable a máquinas recreativas de las que son activadas por monedas y que presentan tres o más ventanillas principales en las que aparece aleatoriamente una combinación de figuras, los perfeccionamientos se caracterizan esencialmente porque consisten en disponer una ventanilla secundaria en la que aparecen unos signos identificativos sin relación con los de las ventanillas principales, uno de cuyos signos, variados simultáneamente con el juego principal, permite activar mediante el accionamiento de un pulsador, un segundo juego independiente.

2. Perfeccionamientos en máquinas de juego de azar, según reivindicación anterior, caracterizados esencialmente porque el segundo juego consiste en un indicador giratorio combinado con

una serie de casillas identificadas con cantidades y con signos coincidentes con los de la ventanilla secundaria.

3. Perfeccionamientos en máquinas de juego de azar, según reivindicaciones anteriores, caracterizados esencialmente porque opcionalmente cada casilla del segundo juego está identificada por una cantidad o por uno de los signos de la ventanilla secundaria.

4. Perfeccionamientos en máquinas de juego de azar, según reivindicaciones anteriores, caracterizados esencialmente porque en el panel frontal de la máquina se ha previsto una serie de indicadores, preferentemente luminosos, que señalan el nivel de una bonificación que está en función del número de monedas introducidas inicialmente en la máquina, hasta la finalización de la serie de jugadas.

20

25

30

35

40

45

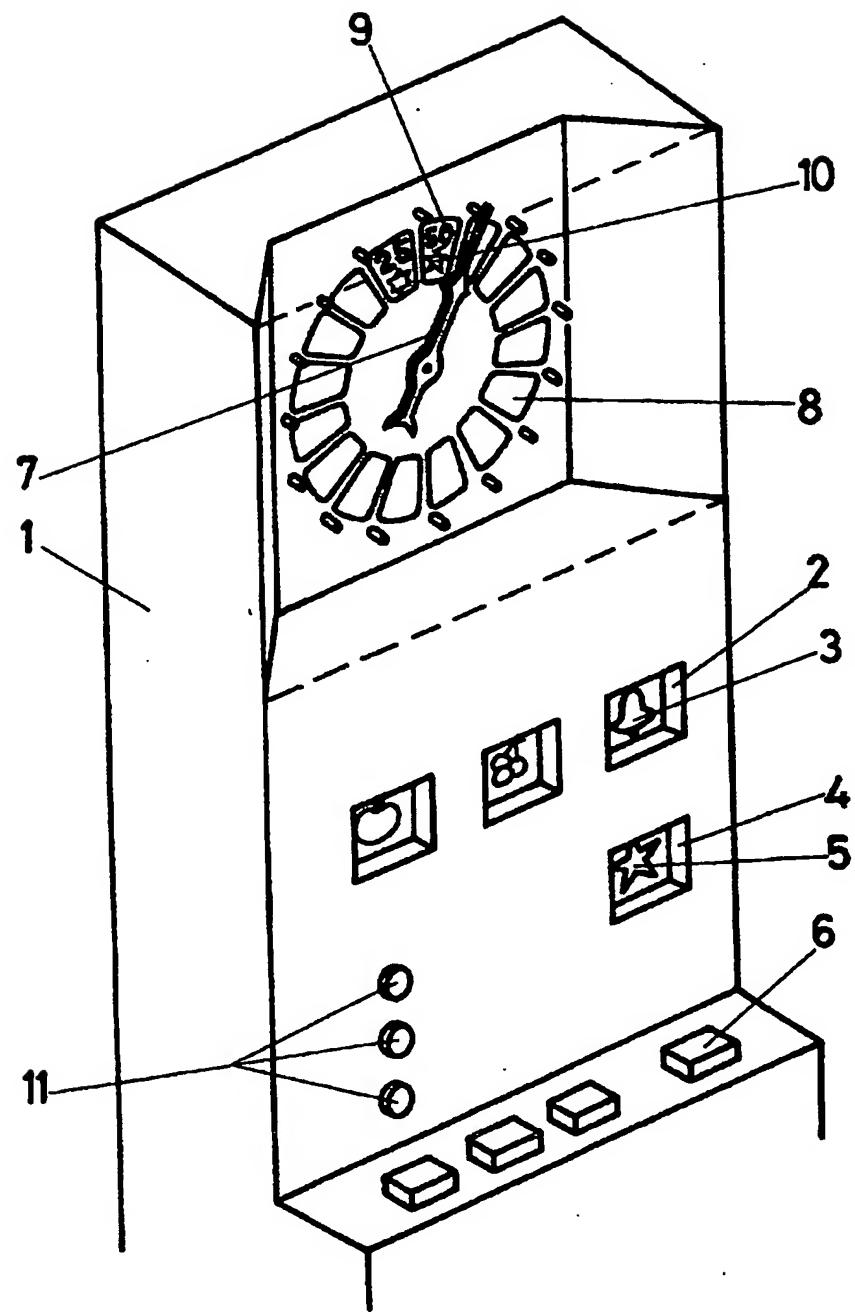
50

55

60

65

2 008 915



**CERTIFIED TRANSLATION FROM INTERLINGUA**  
**JOB23609-1QUIN-Spanish(Patentes Y Modelos de Utilidad Relativos A Serie Fortuna)(C)**

19



**REGISTRY OF INDUSTRIAL PROPERTY** 11- Publication No.: **1 003 820**  
**SPAIN** 21- Application Number: **U 8703519**  
51- Int. Cl. <sup>5</sup>: **G07F 17/34**

12

## **APPLICATION FOR UTILITY MODEL**

U

22- Filing Date: <b>11.12.87</b>	71 Applicant(s): <b>CIRSA COMPAÑIA DE INVERSIONES, S.A. Ctra. de Castellar, 298-302 08226 Terrassa, Barcelona, Spain</b>
43- Application Publication Date: <b>08.01.88</b>	72 Inventor(s): <b>Pericas Bosch, Ramon</b>  74 Agent: <b>Ungria Goiburu, Bernardo</b>
54- Title: <b>Improved Gambling Device</b>	

ES 1 003 820 U

ES 1 003 820 U

1

## DESCRIPTION

### Improved gambling device.

The purpose of this invention, as indicated in the statement of this abstract, is an improved gambling device.

The device in question is especially designed for use in gambling machines that are coin-activated and award prizes based on the results obtained at the end of each game.

The device simulates a roulette wheel with a rotating arm that sweeps in a circle pointing at displays, indicating one of them at the end of the game in order to determine the potential corresponding prize.

The machine has a radial arm connected to an axis that is connected to an electric motor. On the axis a disc is inserted, which carries pins aligned along the circumference and another pin radially aligned with one of the foregoing, such that said pin as well as the pins aligned along the circumference are placed along the passage of individual detectors that control the power supply from the electric motor.

The radial arm is placed on a panel that has pegs placed along the circumference at an equal distance from one another, with boxes in the spaces between them. The boxes contain numbers, figures or symbols related to the prizes that can be won.

The operating end of the radial arm is joined to a flexible strip that passes along the pegs separating the boxes such that said strip will always be situated between two of the pegs, thus defining the position where the radial arm stops at the end of each game.

In order to appropriately illustrate the foregoing, attached to this abstract, as an integral part thereof, is a page containing a simplified, schematic drawing showing an illustrative and non-limitative example of the potential practical uses for the device.

Figure 1 shows a perspective view of the

2

machine, showing the front and placement of the radial arm on the panel.

Figure 2 is a profile view of the device showing the relative placement of all its components.

Regarding the aforementioned figures, we reference: 1 gambling machine, 2 radial arm; 3 axis, 4 electric motor, 5 disc, 6 and 7 pins, 8 and 9 detectors, 10 panel, 11 peg, 12 box, and 13 flexible strip.

A receptacle is provided in the body of the machine where the entire assembly is lodged, the front of which is visible from the outside. The device includes the radial arm 2 that is affixed to the axis 3 of the electric motor 4. On the axis 3 the disc 5 is affixed, which incorporates the pins 6, which in turn are aligned along the circumference, and the pin 7 is radially aligned with one of the pins 6.

The pins 6 are located along the passage of the detector 8, while the pin 7 is located along the passage of detector 9. Both detectors 8 and 9 regulate power supply from the electric motor 4 such that detector 9 controls the number of turns of the radial arm 2, and the detector 8 controls the exact position of said radial arm 2.

The radial arm 2 is located on the panel 10 that shows the pegs 11 aligned along the circumference, between which are spaces where the boxes 12 are located. Each of the boxes 12 shows a number, figure or symbol directly related to the game performed.

The operating end of the radial arm 2 is joined to the flexible strip 13, which passes along the pegs 11 projecting from the panel 10, such that said strip 13 causes the stopping position of the radial arm 2 at the end of each game to be always between two pegs 11 - pointing to one of the boxes 12.

Specific identification of the boxes 12 establishes the potential prize of the game; the box indicated by the radial arm 2 when the latter stops is recognized by the machine's program in order to determine the corresponding actions.

ES 1 003 820 U

3

4

**CLAIMS**

1. Improved gambling device of the type incorporated into a gambling machine that is coin-activated and awards prizes in coins. It is characterized essentially by a radial arm projecting from an axis connected to an electric motor. On the axis a disc is inserted, which carries pins aligned along the circumference and another pin radially aligned with one of the foregoing, all pins being placed along the path of detectors that control the power supply of the electric motor.

2. Improved gambling device pursuant to Claim 1, characterized essentially by a radial

arm positioned on a panel that has pegs aligned along its circumference at an equal distance from one another, with boxes in the spaces. The boxes contain numbers, figures or symbols.

3. Improved gambling device pursuant to the foregoing claims, characterized essentially by a radial arm with a flexible strip affixed to the operating end that passes along the pegs separating the boxes of the panel. Said strip establishes the location of the stop position of the radial arm at the end of each game.

4. Improved gambling device.

**CERTIFIED TRANSLATION FROM INTERLINGUA**  
**JOB23609-1QUIN-Spanish(Patentes Y Modelos de Utilidad Relativos A Serie Fortuna)(C)**

[See original for drawing.]